ZAP!
L'INSERTO AD OTTO BIT!
C64 - SPECTRUM - AMSTRAD
HOOK
ALLA GUIDA DI PETER PAN
SULL'ISOLA CHE NON C'E
XENIA EDIZIONI
FEBBRAIO 1993 - Nr. 75 - Anno VIII - Allegato a The Games Machine e non vendibile separatamente
BUG BOMBER
DISINFESTIAMOLI VIVI!!!
STREET FIGHTER II
I PIU INCREDIBILI PESTAGGI DELLA STORIA,
FINALMENTE SU COMMODORE 64!
A POCO PREZZO E' MEGLIO!
BUDGET E COMPILATION A VOLONTÀ
PER C64 ED AMSTRAD

EDITORIALE

DI' GIURO!

Fenomeni ormai sono all'ordine del giorno. Ci sono fenomeni di ogni tipo che ci passano sotto il naso e dei quali a volte non ci accorgiamo nemmeno subito. Il Commodore 64, per esempio! Un home computer che ha davvero rivoluzionato il modo di videogiocare e anche quello di divertirsi in casa, l'evoluzione domestica della Sala Giochi. E poi il 64 è stato anche lo spunto per dara ai programmatori l'opportunità di sfruttare al massimo una macchina per ottenere effetti e prestazioni veramente straordinarie. Per esempio grazie al 64 sono nate Zak McKracken And The Alien Mindbenders, e Maniac Mansion, le prime avventure interattive firmate Lucas Film, quelle che hanno dato poi vita alle più attuali e davvero insuperate a tutti gli effetti Indiana Jones And The Fate Of Atlantis e The Secret Of Monkey Island. Insomma, i fenomeni ci sono stati e continuano ad asserci, anche nel mondo dell'elettronica e dell'informatica, ovvio. E così, se oggi andiamo tutti in giro a dire "DI' GIURO!", ieri non si parlava nient'altro che della rivoluzione degli home computer, riferendosi poi al 64 che è stato, almeno in Italia, il più venduto, ma senza certo dimenticare lo Spectrum o l'MSX.
E anche questo mese il Commodore 64 vi riserva le sue sorprese, insieme alle 16 pagine di Zzap! e a Street Fighter II. Un vero fenomeno.

DI' GIURO!

Stefano Gallarini

...E ZZAP! E' ANCHE UN LONG DRINK

Incredibile ma vero, il vostro inserto preferito, come del resto tutta Milano, è pure da bere!! A fornirci la ricetta per questo coktail leggermente alcolico è stata l'intramontabile Valeria del Musiclub di Borgolavezzaro (NO), che ringraziamo tutti col cuore in mano. Bene bene bene bene, per ottenerlo, non dovete fare altro che procurarvi uno shacker, buttarci dentro due o trre cubetti di ghiaccio, 5/10 di Batida, 3/10 di Bacardi, 2/10 di

Gin e due o tre gocce di Blu Curaçao, utile a dargli la sua tipica colorazione azzurra. A tale proposito, tenete in considerazione questo: shakerando il tutto otterrete un drink uniformemente blu, mentre colando il blu curaçao a parte, questo dovrebbe andare tutto sul fondo, lasciando il resto del drink bianco. Salute a tutti!!!

Paolone

MEGACLASSIFICA

I venti titoli più giocati dai lettori

Cosa ci riserverà mai la classifica di febbraio? In verità niente di strabiliante: infatti non vi sono grandi variazioni nelle prime posizioni, ma solo piccoli movimenti. La "vostra" Elvira è sempre prima spalleggiata dal solito Creatures II, mentre si avvicendano The Cool Crock Twins e Hudson Hawk terzo e al quarto posto. Indy Heat e Smash TV escono dai vostri primi venti giochi preferiti, lasciando il posto a Crazy Cars III e, grazie ad alcuni fax arrivati ultimamente in redazione, a Rampart, che entra in sordina al diciannovesimo posto. Che dirvi di più, se non di darvi una mossa a comprare giochi nuovi? Non siate così monotoni (come una funzione strettamente crescente, ndGK)...

JACK

1- ELVIRA II
2- CREATURES II
3- THE COOL CROCK
4- HUDSON HAWK
5- TURRICAN II
6- CREATURES
7- MICROPROSE SOCCER
8- ROBOCOD
9-SUPER MONACO G.P.
10- BUDOKAN
11- MITH
12- LAST NINJA III
13- SPACE CRUSADE
14- BUBBLE BOBBLE
15- CHAMPIONSHIP OF EUROPE
16- CATALYPSE
17- CRAZY CARS III
18- RODLAND
19- RAMPART
20- LA CORAZZATA POTEMPKIN

Editore: Xenia Edizioni Srl - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini
Capo Redattore: Paolo Besser
Redattori: Cristiana "Cri" Marchini, Davide "Dave" Corrado, Emanuele "Shin" Scichilone, Giancarlo "Jack" Albertinazzi, Giancarlo "JH" Calzetta, Luca "Luke" Reynaud, Massimiliano Cozzi, Silvia Patanè, Stefano "BDM" Petrullo
Segretaria di Redazione: Roberta "Roby" Zampieri
Caricature: Andrea Cavallotti, Eloisa, Rudy Mascheretti
Lavacessi: Geims "000" Tonn
Progetto grafico e videoimpaginazione: Studio Gandolfi
Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78
Fotolito: European Color di Lavezzi, Milano
Arretrati: fino al nr.73 il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni Srl - Via dell'Annunciata 31 - 20121 Milano.

PAROLA DI ZZAP!

Ovvero: tutte le dritte necessarie per interpretare correttamente ciò che leggete ogni mese.

Effettivamente, Zzap! rimane, a tanti anni dalla sua nascita, la rivista col sistema di valutazione più intuitivo sul mercato. Tuttavia, alcuni lettori (soprattutto quelli più recenti) si sono trovati in difficoltà con le voci della pagella o si sono persi tra i commenti. E così ecco a voi questa paginetta dove troverete tutte le indicazioni necessarie.
Di solito, nella sezione di testo che state leggendo adesso, c'è la recensione vera e propria del gioco. Qui uno dei redattori vi informa sulla trama del gioco (generalmente riveduta e, diciamo così, "corretta") e vi spiega di che tipo di gioco si tratta, senza dimenticarsi, ovviamente, di esporre i meccanismi del gioco medesimo. Tutte le impressioni soggettive dei redattori, non le trovate qui, ma nei commenti. Più redattori scrivono le loro opinioni in modo da offrirvi una valutazione quanto più obiettiva ed attendibile. Anche se vedete un solo commento, il voto globale viene espresso da tutta la redazione. Ovviamente, lo spazio a disposizione ci impedisce virtualmente di inserire tutti i commenti possibili, e così vengono pubblicati solo quelli maggiormente rappresentativi. Dopo un consulto veloce veloce tra redattori, viene infine stilata la pagella, che di solito fa bella mostra di sé in fondo alla recensione.

Quello che state leggendo adesso, invece, è un mitico COMMENTO. Esso raccoglie le opinioni soggettive del redattore che lo ha scritto (ovvio), e costui è facilmente riconoscibile dalla caricatura in alto a destra. Quella che vedete è l'immagine di Geims, ormai proclamato nostra mascotte ufficiale. Nel commento ogni redattore è libero di esprimere tutta la sua gioia di fronte ad un capolavoro, ma anche tutto il suo rancore verso ogni immane fetecchia. Se non riuscite ad individuare un redattore dal nome che porta sulla sua caricatura, date un'occhiata al colophon di pag. 2: lì c'è scritto tutto.

MEDAGLIA D'ORO

Quando un gioco supera la valutazione globale di 90% e a giudizio della redazione è un capolavoro destinato a far parlare di sé per i millenni a venire, ebbene, tale videogame si becca il succitato bollino.

MEDAGLIA D'ORO ZZAP!

PRESENTAZIONE
Questa voce indica tutto ciò che non è propriamente parte del gioco, come la confezione e la manualistica. Ma valuta anche le opzioni di gioco ed eventuali parametri quali i caricamenti e la comodità del sistema di controllo.

GRAFICA
Voce che si commenta da sé, valuta i fondali, gli sprites, la fluidità dello scroll, la qualità delle animazioni e le scelte cromatiche.

SONORO
Musica ed effetti sonori trovano in questa voce colei che li giudicherà.

APPETIBILITA'
Valuta attentamente le reazioni di un potenziale videogiocatore appena messo davanti al gioco. Una sorta di prima impressione, insomma.

LONGEVITA'
Più un gioco è giocabile e divertente, più tempo lo rigiocherete. Tuttavia, se il gioco è troppo breve, lo terminerete presto, e non lo rigiocherete più. Capito che ci sta a fare questa voce?

GLOBALE
E' la voce più importante: dopo essersi scannati i redattori decidono di comune accordo quanto effettivamente valga un gioco. E schiaffano qua il loro giudizio insindacabile. NON E' una media matematica delle altre voci della pagella.

SOMMARIO

AIUTO, ZZAP! STRARIPA!!!

C'è un posto bellissimo, dove la fantasia non ha limite e non si fa una mazza tutto il giorno... Sì, lo so che tutti volete sapere dov'è questo fantasmagorico posto, avete mai sentito parlare dell'isola che non c'è?

In effetti potrei avere molto da obiettare, almeno filosoficamente parlando, in quanto nessuno può provare che esista un isola che non c'è, o almeno, se ci fosse l'isola dovrebbe chiamarsi isola che c'è, e non viceversa. Bah, vi risparmio gli scervellamenti, facciamo conto che questa ipotetica isola esista. Pensate: studio zero, lavoro zero, fatica zero... Un posto come questo è il primo, nella mia classifica personale, in cui vorrei trasferirmi. In questo luogo incantato abitava anche un certo Peter Pan, un ragazzino sciocco ed immaturo, perennemente vestito con qualche straccetto e una calzamaglia, entrambi verde pisello, che si divertiva a svolazzare qua e là molestando tutti i bambinetti che incrociavano il suo cammino. I sopracitati bambinetti rompiscatole, oltre a stare sullo stomaco a Peter Pan, erano ugualmente detestati dal capitano dei pirati locali, un certo Capitan Uncino (l'uncino lo utilizzava per risparmiare lavoro al suo dentista nella rimozione del tartaro... NdD), che, vuoi per trastullare i suoi uomini, vuoi per piacere personale, aveva deciso di catturarli e darli in pasto ai pescicani (già mi immagino la scena: tanti dei bambinetti noiosi e petulanti che camminano piano piano su un asse di legno che fuoriesce dal bordo della nave... Ahh, che incredibile sensazione... NdD) (già, una goduria indescrivibile... Avete presente quei dannatissimi bambinetti flaccidi e grassocci che, quando vi toccano con le manine unte e grassottelle, vi danno la sensazione che vi stiano sporcando? NdP). All'inizio ciò non importò molto al nostro eroe di turno, quel Peter Pan di cui vi ho parlato sopra, ma quando si rese conto che non poteva più divertirsi a molestare i bambinetti, e che, per questo motivo, si annoiava a morte, gli fece cambiare immediatamente idea. Sarà vostro il compito di guidarlo attraverso le varie locazioni dell'isola che non c'è all'inseguimento dei pirati, fino a salvare i tanto desiderati pulzelli. Hook si può dividere in varie fasi, la schermata principale vi mostra una cartina dell'isola che non c'è, con un deficente che fà cenno con la mano. Beh, non preoccupatevi, quel deficiente siete voi... Se osserverete con attenzione potrete, nel caso siate molto fortunati, una bella bussola. L'ago della bussola potrà essere spostato a piacimento, il che vi consentirà di svolazzare in ogni locazione della cartina. Ogni qualvolta vi troverete nelle vicinanze di un luogo particolare, questo vi verrà segnalato da una scritta, proprio sotto la bussola, che vi indica il nome della località (es: se siete vicino ai servizi una scritta riportante la parola "toilette" dovrebbe apparire sotto la bussola, NdD). Non scendo molto nei particolari, tutto è chiaramente spiegato sul manuale del gioco, e poi volgio guastare le feste a tutti quelli che potrebbero avere la versione pirata...

SILVIA

Sono pienamente d'accordo con il mio collega (!!), Hook, pur non essendo un gioco eccezionale, si mantiene a livelli più che sufficienti. Ho molto apprezzato le schermate di intermezzo, la fatina è veramente carina, ho apprezzato anche il sonoro, ma non mi svenerei per giocare ad Hook. Se volete potete comprarlo, ma non aspettatevi niente di eccezionale. Linea allo studio...

DAVE

L'aspettarsi il peggio da un gioco non implica che, dopo una lunga e meticolosa analisi, scoprendo Hook un gioco discreto, non si possa pretendere di più. Il sonoro è abbastanza attinente, la grafica è in alcuni punti molto simpatica (es: la presentazione e la fatina che svolazza nello schermo d'intermezzo), la giocabilità è più che sufficientemente equilibrata, ma resta l'amaro in bocca (non Averna, come diceva un certo disgraziato di cui non faccio il nome...). Purtroppo non ho potuto visionare la versione su cartuccia (però contemplata nel manuale), mi auguro che sia stato migliorato qualcosa (la recensione è da riferire alle versioni cassetta e disco), Hook, così come l'ho visto io, è un giochino discreto, che potreste comprare se non avete eccessive pretese...

PRESENTAZIONE 85%
Le istruzioni sono molto dettagliate, in italiano persino, la schermata di intermezzo è ben disegnata.

GRAFICA 76%
In alcuni punti meritevole, in altri banale...

SONORO 80%
Adeguato.

APPETIBILITA' 81%
Hook è un titolo di richiamo...

LONGEVITA' 60%
Ma alla lunga la semplicità del gioco potrebbe tediarvi...

GLOBALE 73%
Visionare prima dell'acquisto.

Street Fighter II

Sembrava impossibile che nessuno si decidesse ad acquistare i diritti del gioco più stragiocato da quando esiste Pac Man, finché, qualche mese fa, la US Gold ha annunciato la conversione del suddetto per Amiga e PC, e fin qui tutto bene, ed anche per C64 e Spectrum! (Non so se gioirne o dispiacermene... NdD)
Tutti conoscono, almeno per sentito dire (ma sono veramente pochissimi quelli che non ci hanno ancora giocato) quello che, a detta di molti, me compreso, è considerato il miglior beat'em-up della storia dei videogames.
Ma sì, quel gioco bellissimo, con tantissime mosse, quello in cui potete impersonare otto differenti personaggi, ciascuno con tecniche e mosse speciali altamente personali!
C'è per esempio Guile, uno dei favoritissimi nella mia classifica personale, il classico marine americano, che oltre a sfoggiare i suoi muscoli poderosi ci strabilia con tecniche veramente eccezionali, come il suo sonic boom, poi ci sono Ryu e Ken, i classici fanatici di arti marziali, con le loro fireball e i loro strabilianti calci rotanti (avete presente le trottole?), Chun Li, una donzella tanto graziosa ma che fa tanto male, Blanka, la risposta della Capcom agli orsetti del cuore, Zangief, un idiota wrestler russo, Dhalsim, evitato da tutti gli altri per i suoi arti elastici e l'alito alle acciughe marce (pensate che ci fa anche le fiammate! NdD), e per finire Honda, una vera ondata di lardo (scusate il banale gioco di parole, NdD). A questi bei tipini dobbiamo ancora aggiungere quattro personaggi, uno più cattivo dell'altro, che sono, in ordine di apparizione: Balrog, la copia digitale di un famoso pugile, che non sto a nominare, Vega, un idiota mascherato, armato di artigli, tanto ma tanto cattivo, Sagat, ereditato dal vecchio Street Fighter, un campione di boxe tailandese, e per finire M. Bison, se la fetenzia avesse un nome, sarebbe sicuramente il suo.
Qualcuno si potrà chiedere da dove proviene tutto il successo di Street Fighter 2 (forse troppo, visto che nei bar ci giocano quasi sempre i tamarri, esseri antropomorfi tanto detestati da me e dal Paolone, NdD) (a tale proposito rendesi necessaria un'accurata spiegazione del termine: dicesi "Tamarro" quell'essere insopportabile che vive 25 ore al giorno in Sala Giochi e non fa altro che importunare i giocatori normali "ce li hai mille lire", "aoh, dammi er gettone", "mo' ti frego il portafogli", ecc ecc ecc NdP). Dalla grafica? Non sicuramente da questo, in quanto esistono giochi dello stesso tipo, con grafica indubbiamente migliore (basta vedere Art of Fighting o Fatal Fury 2). Direi che il motivo va ricercato nell'altissimo livello di giocabilità, Street Fighter 2 accalappia il giocatore dall'inizio alla fine, è sempre diverso ogni partita, si può giocare con otto personaggi, con tecniche differentissime eccetera eccetera....

Non è possibile, non ci credo, mi hanno rovinato anche questo! La U.S. Gold stà cadendo sempre più in basso; la grafica è oscena, i fondali sembrano fatti da qualcuno affetto da morbo di Parkinson e il sonoro è appena sufficiente, che dire poi delle mosse inesistenti o diverse da come dovrebbero essere? La giocabilità è inesistente, vi faccio un esempio: Mirko, che non ha mai giocato alla versione da bar, lo ha finito alla prima partita, senza continue o cheat mode vari. Datelo alle capre, io intanto vado a giocare a Target Renegade...

Cosa dire se non ribrezzo, orrore e disgusto? In effetti il mostro Street Fighter II non era certamente convertibile per il povero C64, ma questa non é una buona scusa per fare una ciofeca incredibile come questo gioco. Insomma la grafica é orrenda, il sonoro é disgustoso e per di più la giocabilità é inesistente; se non ci credete provate a inserire l'autofire e andate a farvi un giro, al vostro ritorno avrete completato il gioco!

Ullallà, era da un po' di tempo che la mia faccina disgustata non appariva sulla rivista (bhè, diciamo "sull'opuscolo"), in ogni caso, rieccola qua puntuale per indicare tutto il mio rancore... Dunque, mi era capitato di recensire la versione Amiga e già lì ero titubante, fosse stato per me si sarebbe beccata un 75% scarso, ma per fortuna sono intervenuti gli altri redattori e mi hanno convinto che, in sè, il gioco non era poi così malvagio. Qui però di dubbi non ce ne sono: graficamente parlando è scarso, la difficoltà è zero (ma che credevano, che i giocatori non sapessero tenere in mano neppure il joystick? per giocare è sufficiente il tasto fuoco!) e la delusione che provoca è davvero frustrante... Stateci alla larga!

PRESENTAZIONE 49%
Caricamento millenario, schermata principale orrenda, insomma il peggio possibile

GRAFICA 72%
Gli sprites sono rozzi, i fondali sono disegnati benino ma senza esagerare, ed il tutto rallenta un casino.

SONORO 75%
Forse forse è la cosa più decente del gioco, ma si riduce alle solite sei note che si ripetono ad libitum

APPETIBILITA' 80%
E' pur sempre Street Fighter II...

LONGEVITA' 40%
...Ma il fatto che lo finirete alla prima partita non vi metterà troppa voglia di rigiocarlo!!

GLOBALE 62%
Se volete giocare con un buon rullakartoni compratevi Target Renegade, se volete giocare ad una buona conversione procuratevi Dragon Ninja, se invece volete giocare a Street Fighter II, andate in sala giochi!

BUG BOMBER

Avete mai tolto i pidocchi al vostro computer? Avete mai fatto un bagno detergente al vostro monitor? No? Beh, allora datevi da fare.....

Ebbene sì, è arrivata l'ora di fare piazza pulita dei nemici dell'igiene informatica. Pensavate per caso che il vostro C64 non avesse dei parassiti che vivono al suo interno? Dovete sapere che io li ho pure visti di persona. Una sera, visto che in televisione non c'era niente di interessante (come sempre, ndGK), mi è venuta un'idea geniale: perchè non giocare a Elvira II? Così mi sono lanciato sul mio piccolo 8-bit, ma, al posto del solito messaggio "READY" mi è apparso "PARASSITES' ATTACK". Potete immaginare la mia faccia stupefatta, di fronte a quella esplicita richiesta di aiuto... Ad un tratto ho visto un lampo che balenava davanti a me e... in un batter d'occhio mi sono trovato all'interno del 64, tra chip e transistors. Subito mi sono apparsi una schiera di così verdi e pelosi che si stavano cibando della mia preziosa espansione di memoria. Cosa potevo fare? A mia disposizione avevo un mini-esercito di robot (da dove sono mai saltati fuori? ndGK) e molte armi, come bombe, lanciafiamme e cose del genere. Così, dopo essermi ripreso dallo shock provocato dall'insolita situazione in cui mi trovavo, mi sono rimboccato le maniche e ho incominciato la disinfestazione. Ammazza di qui, termina di là, blasta di sù, elimina di giù, sono giunto finalmente nella zona dove erano entrati e dove erano concentrati in maggioranza quei disgraziati: la seconda porta del joystick. In un attimo i parassitacci mi furono addosso, ma io, animato dall'idea di liberare la mia adorata macchina e di giocare giocare ad Elvira, ho dato fondo a tutte le mie ultime energie e con una sventagliata di Nuvenia Socket li ho cacciati definitivamente. Vorrei terminare questo ilare racconto con un messaggio a Paolone: questa è l'ultima volta che mi faccio prestare un joystick redazionale quando il mio è fuori uso: non sai mai quale infezione ti può trasmettere...

Inizierò col dirvi perchè non mi è piaciuto molto questo videogame. Dovete sapere che secondo me un gioco è bello perchè è vario, e quando mi trovo di fronte ad un gioco con schermate tutte pressochè uguali, mi demoralizzo e subito etichetto un gioco come noioso. Devo sempre fare un bello sforzo per poi andarne a scovare tutti i pregi senza sminuirli. Anche questa volta mi sono trovato nella suddetta situazione. Quindi, per il momento, cercherò di lasciare da parte la noia mortale che ho sentito mentre ci giocavo e vi illuminerò sugli aspetti positivi di Bug Bomber. In effetti BB (non Brigitte Bardot) è realizzato discretamente, ha buoni sprite e le schermate non sono confuse (anche se lo scroll è inesistente...), mentre il sonoro non è un granchè. La giocabilità è sufficiente, anche se non sempre è semplice selezionare l'arma prescelta. Tirando le somme, Bug Bomber è un gioco che può piacere ad alcuni; quindi, prima di sconsigliarvelo (come avrei voglia di fare) vi esorto a provarlo e a decidere con la vostra zucca se acquistarlo oppure no.

CRI

Al contrario di Jack, a me BB non è dispiaciuto così tanto, anzi ho fatto volentieri qualche partita. Secondo me non è poi così monotono e devo ammettere che mi ha divertito: è una specie (sottospecie, ndGK) di shoot'em up in cui il vostro scopo è quello di blastare tutti gli esseri che infestano le schermate di gioco, anche se sono tutte simili. Mi è piaciuto molto il fatto che l'astuzia di chi gioca deve sempre confrontarsi contro le strategie del vostro C64 per ben 1600 livelli (così promettono i programmatori sulla confezione del gioco, ndCRI)!!! Invece di un misero 74%, io gli avrei dato anche un 80% e quindi il mio consiglio è di acquistarlo, se volete un giochino divertente, ma senza pretese.

PRESENTAZIONE 72%
Carina la schermata iniziale, ma per il resto.....

GRAFICA 72%
Niente di eccezionale e di particolare da rilevare: ha i suoi difetti e i suoi "pochi" pregi.....

SONORO 74%
Abbastanza monotono, come tutto il gioco del resto...

APPETIBILITA' 76%
Se vedrete nel vostro negozio la scatola, ci sono possibilità che vi attragga...

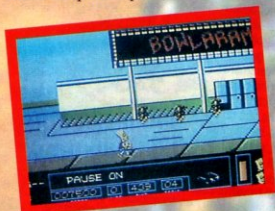
LONGEVITA' 74%
Alcuni di voi lo potrebbero trovare abbastanza divertente, ma io ci ho giocato lo stretto necessario per parlarvene.

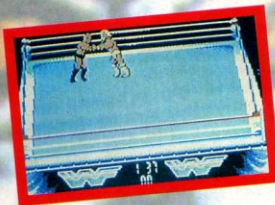
GLOBALE 74%
Non mi è piaciuto come speravo, anzi mi ha annoiato un po'.....

THE DREAM TEAM

Ohh, gioia immensa, è da un sacco di mesi che non mi capita più una compilation tra le mani! Ma visto che il tempo è denaro bando alle ciance e passiamo immediatamente ad analizzare i giochi contenuti nella compilation:

BART VS THE SPACE MUTANTS

Tutti voi conoscete Bart Simpson, quello sgorbio giallastro che inzacchera la vostra televisione con la sua cretineria e le sue cavolate (si capisce lontano un miglio che lo detesto, NdD) (mhà, davvero non si direbbe... NdP) beh, vuoi per la domanda del mercato, intasato di spille, gadget, eccetera, vuoi per non so quale ragione, tempo fa si era deciso di portare l'odioso bambinetto anche su computer. Il nostro prode eroe, guidato da voi ovviamente, dovrà sconfiggere nientepopodimeno che degli schifosi alieni mutanti, che, guarda caso, hanno deciso di invadere la terra. Tendo a sottolineare che il mio odio per il personaggio in questione non influenzerà minimamente il mio gioudizio si BVTSM. Sicuramente avrete già visto il gioco in questione da qualche parte, dato

che è l'esatta conversione della versione per NES o, se preferite, per Amiga, vi dò comunque qualche informazione indispensabile: si tratta di un gioco a scorrimento orizzontale, ambientato nella città natale di Bart, dove tutti (o quasi) i cittadini sono stati trasformati in mostri mutanti (per vederlo dovete usare i vostri occhiali da sole a raggi x). Beh, il compito di Bart sarà quello di spaccare la faccia a tutti quei brutti alieni... Non trovo che la grafica ed il sonoro siano tanto diversi dalle sopracitate versioni NES e Amiga, anzi, direi che il gioco è pressoché identico in tutti tre i formati. Insomma, se avete già giocato a Bart VS The Space Mutants da un vostro amigo (=possessore di Amiga) e vi è piaciuto, sicuramente apprezzerete anche questo...

GLOBALE 73%

WRESTLE MANIA

Non vi avevo detto che, oltre a destestare Bart sotto ogni forma, detesto anche questo simil-sport. Dico simil perché non mi sembra che fare finta di picchiarsi facendo un po' di spettacolo possa essere considerato uno sport... Beh, lasciamo ancora da parte i miei pregiudizi e passiamo all'analisi dettagliata del titolo in questione. Sicuramente tutti conoscerete Hulk Hogan, Ultimate Warrior, The British Bulldog, beh, questi tre buffoni sono i personaggi che potrete impersonare. Una volta scelto il vostro character, ovviamente, dovrete mazzulare tutti i vostri avversari... Mi ricordo che questo titolo, uscito, mi sembra, nel Natale '91 ha venduto un pacco di copie, questo perché era un gioco di wrestling con Hulk Hogan in copertina. Ma ragazzi vogliamo scherzare? Che, basta una fotografia sulla confezione per vendere un gioco? Sinceramente considero WM più che penoso, la grafica è bella tozza e la giocabilità è inesistente (es: come cavolo si fa a fare questa mossa?). Una nota di merito và però al sonoro, che non è per niente male... Sinceramente, se avessi proprio voglia di giocare ad un gioco di wrestling su C64, rispolvererei dagli scaffali il mitici wrestling della Epix, non c'era Hulk Hogan sulla confezione, ma il tutto era molto più giocabile! Un bel "pacco" dalla Ocean...

GLOBALE 50%

TERMINATOR 2

Il primo film non fu nulla di eccezionale (almeno per la critica, a me è piaciuto un sacco, NdD), furono impiegati pochissimi soldi per girarlo e non era strapieno dei tantissimi effetti speciali che ora siamo tanto abituati a vedere. Il secondo invece fu un vero successo, con tantissimi effetti computerizzati disegnati fotogramma per fotogramma. Lecito allora aspettarsi una bella conversione della Ocean del secondo episodio. Ripeto la storia per i pochi che ancora non la conoscono: voi (che impersonate un T800, una sorta di cyborg con endoscheletro corazzato ricoperto di materia organica), dopo aver viaggiato a ritroso dal futuro, dovrete difendere un antipatico ragazzino da un T1000 (un'altro cyborg interamente costituito di metallo liquido), che, guarda caso, vuole portare il marmocchio a miglior vita, poiché nel futuro darà non pochi problemi (diventerà il capo della resistenza). Il gioco ripercorre, ed anche abbastanza fedelmente, il copione del film, con livelli differenti ambientati in varie locazioni. All'inizio dovrete spaccare lafaccia al rompiscatole di turno, in seguito, nei panni del mocciosetto, dovrete svolazzare su una motocicletta per non diventare una sogliola (il T1000, tanto perché lo sappiate, vi sta inseguendo con un bel tir, ed il suo obbiettivo è proprio quello di spiaccicarvi per terra e passarvi sopra 200 volte). Il resto non ve lo dico per non rovinrvi la sorpresa. Sono rimasto stupito soprattutto dalla presentazione, a dir poco eccelsa, che ritrae, dal basso verso l'alto, un bel T800 privo di parti organiche (come mamma l'ha fatto). Anche le colonne sonore sono adeguate, ma ci sono parti del gioco, come il primo schermo, che sono un po' noiosette. Tuttavia ritengo T2 un buon gioco, almeno paragonato a WM.

GLOBALE 79%

Devo dire sempre la stessa cosa purtroppo: per fortuna che c'è ancora qualcosa per il C64! Visto il calo di produzione non è possibile operare scelte ragionate e, molto spesso, ci si ritrova a dover acquistare quello che si trova. Questo succederà anche per questa bella compilation. Tendo comunque a precisare che su tre giochi, due sono più che accettabili (sopratutto T2), pazienza purtroppo per WM una vera bidonata...

DAVE

GLOBALONE 73%

SUPER FIGHTER

Chi potrà resistere alla tentazione di prendersi questa compilation? Guardate che titoli...

PIT-FIGHTER

Ecco la conversione per C64 di un noto coin-op che, a dire la verità, non mi ha mai entusiasmato. E' un picchia duro che, secondo me, ha lasciato il tempo che ha trovato (preferite questo a Double Dragon o a Street Fighter?). Ma per onor di cronaca ve ne parlerò, state tranquilli (e chi si agitava? ndP). Il protagonista (o i protagonisti, dato che esiste l'opzione a due giocatori) di PF deve affrontare molti avversari in duelli all'ultimo sangue, dimostrando tutta la sua abilità e la sua crudeltà: Pit-Fighter è infatti uno sport illegale, molto seguito, caratterizzato dal non avere regole precise; potrete infatti colpire chi avete davanti sia con mosse speciali, sia con barili, panchine e, addirittura, motociclette. Ogni due match, dovrete affrontare un vostro clone computerizzato, se siete nell'opzione a un giocatore, altrimenti combatterete di nuovo contro il vostro nemico umano.

GLOBALE 62%

FINAL FIGHT

Altro gioco, altra conversione da coin-op. Voi in questo caso impersonate un uomo molto coraggioso che va in giro per una città (da solo o con un amico) picchiando e massacrando donne e uomini, alla ricerca della vostra donna rapita (che fantasia da struzzi!!!). Potrete impersonare tre persone diverse: Cody, un campione veterano di Karatè, Guy, un bravissimo combattente Ninja, e Haggar, un bestione enorme, veloce e potente (ve lo consiglio: tira di quei calci volanti in grado di mettere KO chiunque!!!). Io personalmente non ho mai giocato molto a questo beat'em up, ma mi sono rifatto ampiamente con la conversione sessantaquattrista: in una sola partita (avete a disposizione cinque crediti e tre vite per credito) sono riuscito addirittura ad arrivare alla fine del gioco. Beh, devo dire che senz'altro è molto facile, ma ciò, purtroppo, ne pregiudica molto la longevità: sono sicuro che dopo averlo finito una volta, non ci rigiocherete più, perchè ci vogliono circa due ore!!!

GLOBALE 62%

WWF WRESTLEMANIA

Non mi sembra il caso di presentarvi questo gioco, quindi vi lascio subito ai commenti. Come? Tu non sai niente del Wrestling e di questo videogame? Ma dove vivi?!? Vabbè ti darò qualche informazione. In questo gioco voi impersonate un wrestler, un lottatore professionista, lanciato alla conquista della ambita Cintura Wrestlemania. Potrete scegliere tra tre personaggi diversi: il famosissimo Hulk Hogan, il tenebroso Ultimate Warrior ed anche il "cagnesco" British Bulldog. Quale vi consiglio io? Sicuramente The Ultimate Warrior, perchè è quello che mi sta più simpatico. A perte gli scherzi, tutti e tre sono campioni di lotta e le differenze sono irrisorie.Potrete perfino usare le loro mosse segrete, come sul coin-op, e avrete a disposizione tre crediti per continuare le vostre partite, in caso di sconfitta. Conversione quindi ben riuscita? Ma... Se volete saperne di più, leggetevi i commenti.

GLOBALE 60%

Per quanto riguarda questa compilation, da brava ragazza posso dirvi..... che massacrare gente sullo schermo è un vero sballo, ma queste tre conversioni non mi hanno fatto divertire come speravo. La realizzazione di tutti questi giochi non è un granchè e devo ammettere che mi hanno delusa parecchio. In linea di massima sono d'accordo con Jack, tranne che nei voti: per me meritano un po' di meno.

JACK

Non che io sia un adoratore dei picchiaduro, ma da questa compilation mi aspettavo molto di più. Incominco col descrivervi il gioco che mi è piaciuto meno: Pit-Fighter. La caratteristica che mi convince di meno è la grafica, perchè, oltre ad avere uno scroll pietoso e sprite ridicoli, adotta una gamma di colori molto ristretta. Inoltre la sua giocabilità è veramente bassa, poichè le mosse sono casuali e quindi è molto difficile ottenere una buona performance dal vostro combattente. Di Final Fight posso dirvi che è abbastanza divertente, ha una grafica più che sufficiente, ed il sonoro non è malaccio. cosa ha che non va? Credo proprio che vi annoierà parecchio, non tanto per i fondali, che, anzi, cambiano spesso; ma per la facilità che lo caratterizza: con Haggar e tempismo nel colpire gli avversari, lo finirete senza troppi problemi (se non fosse per i crampi provocati dalla lunga durata del gioco! ndGK). Anche WWF WRESTLEMANIA non mi ha entusiasmato. Pensavo di trovarmi sullo schermo una bella conversione; mentre ho avuto a che fare con sprite discutibili e colori non eccezionali. Il sonoro non è il massimo, ma fa il suo dovere, mentre la giocabilità è un po' bassa e ci vuole moltisima pratica per poter sconfiggere il vostro opponente (per fortuna c'è l'opzione di allenamento). Tirando le somme di tutti questi giochi, in generale mi hanno deluso un po' tutti e penso che il nostro caro C64 poteva essere sfruttato di più. Con ciò non voglio certo dire che sono giochi bruttissimi, ma vi esorto a provarli prima di comprarli...

GLOBALONE FINALE 64%

HIT PACK 2

Siamo all'ennesima compilation per Amstrad e 64: sarà quella giusta? (mi sa di no... ndGK)

JOCKY WILSON's DARTS CHALLENGE

Che ne dite di una bella partita a freccette? Vi va? Bene, perchè questo giochino vi offre la possibilità di applicarvi a questo bel passatempo senza infilzare nessuno e senza danneggiare il mobilio di casa. Infatti voi impersonate un tiratore provetto, impegnato ad affrontare avversari precisissimi (potrete organizzare sfide a due, a tre ed anche a quattro!!!) oppure intento ad allenarsi molto intensamente. Peccato che la realizzazione sia quella che sia perchè l'idea è molto originale. Sul Commodore la grafica è leggermente migliore, ma non aspettatevi grandi cose...

AMSTRAD: 52%

COMMODORE 58%

MONUMENT

Cosa pensate che sia questo gioco? Ma sì, proprio uno shoot'em up!!! Voi siete un turista giapponese in gita a Roma veramente incavolato perchè, essendo agosto, ha trovato tutti i musei chiusi e anche tutti i monumenti in restauro. Protetti dalla vostra armatura simil-Robocop, dovete quindi andare in giro e massacrare ogni addetto ai lavori pubblici. Nell'ultimo duello dovrete quindi affrontare l'assessore romano in persona e fargli capire tutto il vostro disappunto. Buona fortuna!!!

AMSTRAD 66%

LAS VEGAS CASINO'

In concomitanza con il viaggio a Las Vegas di alcuni capiredattori di questa numerosa redazione, la Zeppelin a ben pensato di realizzare questo giochino, che riproduce tutti i migliori mezzi che un casinò ha a disposizione per spennare i suoi clienti. Voi dovrete mettervi nei panni di Max, caporedattore di questi fogli che ci inglobano (cioè di TGM), mentre tenta di riportare a casa almeno le sue care mutande. E vi sembra un'impresa facile?!?

AMSTRAD: 40%

COMMODORE 40%

SABOTAGE

Tanto per cambiare, l'ultimo gioco che questa compilation ci offre è uno..... shoot'em up (che fantasia... ndGK)!!! Volete che vi racconti l'ennesima avventura di una astronave impegnata in una missione suicida? Oppure quella di un eroe pronto a sacrificarsi per un ideale? Io ho un'idea migliore: perchè non ci giocate e vi create voi una storia su misura? Potrete essere il pirata dello spazio (ogni riferimento è puramente voluto, ndGK.) o il droide ammazza-tutti (kill'em all, ndGK)(Dove l'ho già sentita questa? ndP). Chiunque voi decidiate di essere, buona fortuna!!!

AMSTRAD 60%

COMMODORE 58%

GO KART SIMULATOR

Dove ho già visto questo giochino? Forse in un'altra compilation della Zeppelin, o forse non era lo stesso gioco ma era perfettamente uguale. In ogni caso, si tratta da un simulatore di Go Kart piuttosto mediocre che sfrutta una visuale a volo di rondine per tenere informato il giocatore su ciò che sta facendo. Ottimo per farci qualche partita, ma dopo un po' l'interesse crolla di colpo.

COMMODORE 68%

VERSIONE COMMODORE

Innanzitutto lasciatemi ringraziare Giancarlo per non avermi lasciato abbastanza spazio -temi, o Jack, le mie ciabatte son pronte a colpire- per aggiungere ulteriori commenti. Bhè, amen, tanto per il Commodore 64 vale esattamente quanto detto per l'Amstrad, con l'unica eccezione di Monument, mediocremente sostituito dal povero Go Kart Simulator...

GLOBALONE FINALE 59%

VERSIONE AMSTRAD

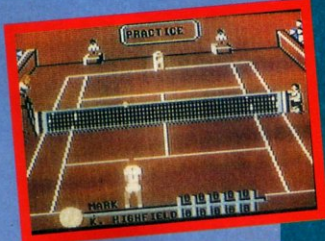
E così sono qui per commentarvi un'altra compilation per il vostro caro computerino, insieme con Paolone, che ha invece l'onere di darvi qualche dritta per la versione sessantaquattrista. Cominciamo quindi dal primo videogioco che ci viene proposto. JWDC è abbastanza originale e potrebbe sembrare carino, ma a me non è piaciuto molto e vi dico subito il motivo: la giocabilità raggiunge lo zero assoluto (provate voi a colpire nel centro il bersaglio mentre la vostra mano simulata compie ampi cerchi senza darvi la possibilità di mirare?) e sia grafica che sonoro non sono realizzati bene. Quindi questo JWDC si becca una bella insufficienza. Passiamo ora al secondo. Monument non è proprio brutto, ma non mi ha convinto: la grafica è sufficiente, ma il sonoro è al di sotto della media di questa macchina e la longevità è "da ragnatele sul joystick". Anche l'altro shoot'em up non è dei più belli, anzi... Devo proprio dire che preferisco Monument: almeno non ha una grafica da Bova-game!!! Ma il peggiore di tutti è LVC. La grafica è a dir poco da VIC 20, il sonoro è ridicolo e la giocabilità... beh, lasciamo perdere. Se fosse stato da solo su questa cassetta e non in compagnia di altri giochi, gli avrei dato la tanto agognata patacca di latta... Fate un po' voi... Comunque per quanto riguarda l'insieme, posso dirvi che è sui livelli del Combat Pack recensito sul numero scorso. Quindi compratelo solo se avete fatto la pazzia di comprare anche l'altra compilation o se avete soldi da sprecare (se avete soldi da buttare, potete sempre darli a me, ndGK).

GLOBALONE FINALE 59%

PRO TENNIS TOUR

Eh ma non è possibile, un povero redattore si addormenta un attimo vicono al Mac redazionale e quando si sveglia si trova legato ad una sedia con un bavaglio in bocca, per cosa poi, per una recensione, e che recensione!!!
Mi spiego meglio, dopo le ultime fatiche scolastiche decisi di riposarmi un po', ma il cattivissimo Paolone mi stava aspettando al varco, mi legò e imbavaglio come un terrorista e, quando mi svegliai, sentii delle deboli frasi che provenivano da dietro di me: "O essere putrescente e viscido, finalmente ti ho imprigionato e ora dovrai fare quello che ti dico io..."
"E cioé?" risposi a malincuore
"Recensiscimi Pro Tennis Tour e ti sarà risparmiata la vita..."
" No ti prego, è la terza volta che scrivo quella recensione"
"E chi se ne frega?"
"Senti brutto pezzo di £à)èç di un à£)èç(' che à£)èç(e poi à£)èç(perdipiù ho anche le mani legate".
"Scriverai sotto dettatura $§"$ù§&%"
"E va bene".
Ed eccomi qui a parlarvi di questo ormai vecchissimo gioco di Tennis che si propone come il migliore mai visto (comunque io preferisco International 3D Tennis). La visuale, come potrete vedere dalle foto, è dall'alto (o quasi), le opzioni sono tantissime e... che volete che vi dica, il commento è qui da qualche parte, la pagella pure, le regole del tennis le conoscete (se no affari vostri!!!), di conseguenza lasciatemi in pace.

MEDAGLIA D'ORO ZZAP!

Allora, sarò conciso, la Roby è dietro di me che mi fissa minacciosamente reclamando il Mac, di conseguenza non posso perdere tanto tempo pensando a cosa scrivere, ad ogni modo Pro Tennis Tour è veramente un bel gioco sotto parecchi aspetti; la grafica innanzitutto vanta degli sprite grossi e ben animati anche se, come c'era d'aspettarsi, il sonoro non rappresenta niente d'eccezionale. Come ho già detto le opizoni presento sono tante e strutturate bene, ma sebbene tutti questi aspetti contribuiscano favorevolmente alla giocabilità c'è purtroppo da dire che il migliore gioco di Tennis per 64 rimane ancora International 3D Tennis della Sensible Soccer

PRESENTAZIONE 85%
Guardatevela e poi sappiatemi dire

GRAFICA 89%
Belli gli sprite e stile generale carino (anche se a volte un pò povero)

SONORO 75%
Picche Pacche Picche Pacche

APPETIBILITA 90%
Beh, non so se avete presente con che gioco abbiamo a che fare...

LONGEVITA 92%
Bello e duraturo, come me!!!

GLOBALE 93%
Un'imperdibile gioco secondo solo a International 3D Tennis

PRO GOLF

Per recensire Pro Tennis Tour mi hanno legato a una sedia, per Tai Chi Tortoise sono stato male una settimana, ma questa recensione è in assoluto la più squallida che mi sia capitato di fare.
Per costringermi a scrivere questo articolo mi hanno legato a testa in giù sulla madonnina del Duomo e, sempre sotto dettatura, sono qui che metto giù l'articolo (sperando che poi quel matto di Paolone metta giù anche me!).
Bene, come potrete capire dalle foto e dal titolo ci troviamo di fronte a un gioco di golf che ci offre un innovativo sistema grafico che permette di vedere tutto il campo miniaturizzato (senza perdere il dettaglio naturalmente) contenuto in una sola videata: Fessacchiot, questo è il nome dell'innovativo pacchetto di sviluppo dell'ormai famosa Atlantis. Per ovviare poi al problema del joystick, non c'è problema, i sapienti ed esperti artisti Atlantis hanno optato per l'eliminazione di questo sistema di controllo che, a detta loro, è quanto di più scomodo possa esistere. Bene, le regole del golf le conosciete, l'unica cosa che dovete ricordarvi prima di giocare a Pro Golf è andare in bagno prima di caricarlo altrimenti...

ZZAP! PATACCA DI LATTA

Che bello, che bello, che bello la prima Patacca di Latta della storia spetta a me. Partiamo col dire che questo è in assoluto il gioco più brutto dai tempi dell'uscita del 64. La grafica è a caratteri, il sonoro non c'è, il gioco presenta in generale parecchi aspetti che lo rendono lassativo oltre ogni limite, altro che Guttalax. Non giocatelo, evitatelo, nuclearizzatelo se lo vedete, ma non rompetemi più le scatole mentre gioco a Leaderboard...

PRESENTAZIONE 5%
La cosa più bella del gioco (non c'è)

GRAFICA 1%
Ma non scherziamo...

SONORO 0%
Non sono crudele, non c'è neanche questo

APPETIBILITA' 3%
Il numero perfetto

LONGEVITA' 1%
Giusto il tempo di buttarlo via

GLOBALE 2%
Il peggior gioco della storia di ZZAP!

SOLO FLIGHT

Una mattina... mi son svegliato... Oh bella ciao, bella ciao, bella ciao, ciao, ciao... Una mattina... mi son svegliato... e ho trovato SOLO FLIGHT!!!

Come? Sono impazzito? Ebbene sì, sono proprio uscito di zucca (d'altronde questo è un requisito fondamentale per convivere con le bestie redazionali... ndGK). Ma lasciamo perdere divagazioni dal gusto squisitamente psicologico (di cui penso che non ve ne importi più di tanto) sul mio stato mentale e veniamo a questo simulatore di volo. In SOLO FLIGHT voi impersonate uno spavaldo postino che deve portare pacchi e buste in giro per gli USA. Purtroppo al nostro amico è stata rubato il Vespino (mezzo molto diffuso tra i postini) e, dato che l'assicurazione gli ha risarcito un sacco di soldi (il motociclo era un cimelio), si è comprato un aereo usato. A questo punto vi viene data la possibilità di fare alcuni voli di prova con un istruttore (ve lo consiglio), di volare nel blu per impratichirvi un po' (se avete già dimestichezza con i simulatori di volo) o di giocare subito: per prima cosa dovete scegliere la quantità di posta da portare, poi tocca al rifornimento di carburante ed infine dovete "pilotare" il vostro mezzo fino a destinazione. Vi sembra una bazzecola? E allora salite sul vostro scassone e..... volate!!!

Bando alle ciance, passo subito a descrivervi come è stato realizzato SOLO FLIGHT (lo spazio è quello che è...). Devo dire che la grafica è ben realizzata, soprattutto i vostri comandi ed il vostro sprite, mentre il sonoro si limita solo a fare il suo dovere: se volete ascoltare musica mentre volate, dovete munirvi di stereo. Tutto sommato è un videogioco carino e, anche se la giocabilità non è delle migliori, riuscirete a solcare il cielo in poco tempo. Vi consiglio di comprarlo, perchè penso che abbia un buon rapporto qualità-prezzo, sempre se vi piacciono i simulatori di volo...

PRESENTAZIONE 80%
Niente di particolarmente esaltante, ma ben fatta. Avete anche la possibilità di scegliere tra gioco, allenamento ed allenamento con l'istruttore.

GRAFICA 85%
I comandi dell'aereo sono ben realizzati, come il resto, anche se non mi ha fatto saltare dalla gioia.

SONORO 74%
BRRRRRfffff....BRRRRRffffff.....BRRRR RRRRR!!!!! (Cosa vogliono dire queste onomatopee? Ma è ovvio: indicano il rumore del motore dell'aereo. Che scarsa fantasia!)

APPETIBILITA' 85%
SOLO FLIGHT in versione budget è sempre una tentazione...

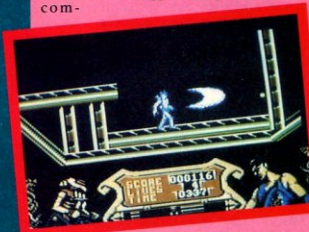
LONGEVITA' 81%
Oggi portiamo la posta a Dallas. Domani dobbiamo portarla a Seattle. Dopodomani dobbiamo...

GLOBALE 83%
E' un simulatore di volo che non richiede il brevetto, anche se non è veramend' ecceziunalo...

STRIDER II

E' tornato l'eroe di mille avventure, Strider, ed è parecchio incavolato...

Penso che tutti voi vi ricordiate di quell'immane capolavoro che era Strider in versione coin op. Si trattava di un gioco sensazionale, con grafica per quei tempi strabiliante e parlato digitalizzato.

Dopo il successo ottenuto, Strider fu convertito per tutti i maggiori formati, tra cui anche il C64. Purtroppo, vuoi per la complessità del gioco, vuoi per la mancata applicazione dei programmatori, Strider per C64 risultò un'emerita schifezza.

Non scoraggiati dall'insuccesso, si gettarono a capofitto nella programmazione del secondo episodio, Strider II appunto.

Il nostro fantasmagorico eroe, reduce dalla sua avvrentura nella steppa sovietica, avrebbe sicuramente desiderato trascorrere una vacanza in qualche isola tropicale, ma per sua sfortuna un altro pianeta necessiterà della sua imponente presenza.

Si dà infatti il caso che la bella principessa del pianeta Magenta sia stata rapita da alcuni alieni, ricercati in tutta la galassia, e portata nel loro mondo. Il vostro compito sarà appunto quello di liberare la fanciulla catturata e riportarla in salvo sul pianeta Magenta, dopo aver sconfitto tutti gli alieni. Senza contare che con la taglia che incombe sulle loro capocce potreste finalmente permettervi una calda vacanza ai tropici...

Strider II non è altro che un arcade multidirezionale, con grafica scialba e sonoro nella norma. Il fondale è disegnato in maniera più che sufficiente, ma purtroppo lo sprite principale è ridotto ai minimi termini (leggi è microscopico, NdS), e questo non può che nuocere al gioco. La giocabilità non è poi così eccezionale. Fate un po' voi...

Sono contrariata, Strider II si è ripresentato con i medesimi difetti, grafica di bassa leva, sonoro appena appena accettabile, scarsa giocabilità. Un'altra licenza sprecata da una programmazione superficiale, da evitare...(Silvia)

PRESENTAZIONE 50%
Niente di stupefacente...

GRAFICA 49%
Fondali accettabili ma sprite scarni e mal animati.

SONORO 51%
Effetti sonori alquanto deplorevoli.

APPETIBILITA' 20%
Chi ha giocato al primo episodio non sarà certo incentivato a intraprendere una altra avventura con il nostro Strider.

LOGEVITA' 21%
Vi durerà solo una partita, massimo due.

GLOBALE 39%
Da evitare

DURE SCELTE

Credo che la cosa più difficile da affrontare quando si diventa responsabili di una rubrica in così stretto contatto con i lettori è decidere quali lettere pubblicare e quali invece accantonare per un uso futuro: essendo stato io stesso un lettore di Zzap! per un sacco di anni prima di arrivare dove ormai sono, capisco appieno il tormento di un giovane ragazzo che farebbe di tutto per venir citato sulla sua rivista preferita (ovvero la nostra, vero?), perciò spesso è con senso di disagio che metto da parte plichi di missive poichè contengono trucchi incompleti, già pubblicati o a mio avviso di poca utilità, senza contare quelli veramente interessanti o alle mappe veramente ben fatte che però non riesco a pubblicare per motivi di spazio (soprattutto adesso che siamo in versione leufilizata). Purtroppo questo sporco lavoro deve essere fatto da qualcuno; comunque, prescindendo dal fattore tempo (normalmente a causa delle poste e per ragioni tecniche le vostre lettere non vengono mai pubblicate prima di tre mesi), cercherò in un modo o nell'altro di nominare tutti quelli che ci aiutano ogni mese a proporre sempre un'ottima rivista nel suo settore. Grazie ancora per l'appoggio e non disperate mai. Bye!

LUKE

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

VENDETTA

(Soluzione)

Dopo le due fondamentali soluzioni del mese scorso, ci è giunta in redazione un'interessante missiva piena di utili consigli per affrontare (e presumibilmente finire) questo bel gioco in stile Last Ninja. Se anche voi avete passato giorni e giorni nel tentativo di sgominare il solito gruppo di pazzi esaltati rapitori di povere figliuole indifese, non vi resta che leggere e caricare il suddetto gioco per potervi così togliere la soddisfazione della vendetta finale: bene, iniziamo con il...

PRIMO LIVELLO

Uccidete il primo nemico con il coltello e raccogliete subito il primo oggetto della stanza (la cui presenza verrà segnalata all'inizio da un lampeggiamento sullo schermo). Bussate con i piedi alla porta in alto a sinistra (Crash) e, prima di entrare, selezionate il coltello per eliminare il guardino presente nella stanza. Fatto questo, raccogliete i vari oggetti sparsi un po' qua e un po' là (segnalati come sempre da un luccichio), e quindi continuate a dirigervi in alto a destra finchè non incontrerete una scala: salitela, sfondate la porta con il solito calcione, selezionate il mitra di cui dovreste essere già in possesso ed entrate finalmente nella stanza urlando e digrignndo i denti. Fatti fuori tutti i malviventi lì presenti, raccogliete i vari oggetti, e poi selezionate il manuale del computer e utilizzatelo sulla tastiera che si trova da quelle parti sulla scrivania: in questo modo otterrete un codice d'accesso che va logicamente annotato per un prossimo uso. Selezionate il dischetto e, quando vi satà richiesto, inserite il codice appena ottenuto per ottenere così una scheda magnetica. Nella quarta stanza troverete un videoregistratore: selezionate (una per volta) le due videocassette che dovreste aver già raccolto in giro per i vari schermi per veder apparire sul vostro televisore o la vostra ragazza o la pubblicità della System 3 (sempre detto che la pubblicità è l'anima del commercio). Dopo aver recuperato la collana nella quinta stanza, tornate indietro, scendete la scala e continuate verso l'alto. Uccidete l'ultimo nemico che oserà bloccarvi la strada, prendete il giubbotto antiproiettile e selezionate la chiave: avvicinatevi il più possibile allo sportello della fiammante Ferrari F 40 e fate un mezzo giro in senso antiorario verso l'alto con il joystick, tenendo contemporaneamente il pulsante di fuoco premuto per riuscir così ad aprire la portiera (accidenti che fatica, che sia provvista di antifurto?), ed infine entrate nel mezzo per procedere sgommando verso il...

SECONDO LIVELLO

Selezionate le armi di cui è dotato il vostro bolide a quattro ruote con i tasti F1 e F3: durante la corsa eliminate tutti quelli che oseranno opporsi al vostro passaggio, state attenti ai bivi dove dovete prendere la direzione indicata dalle frecce ed affrontate le curve con delicati colpetti al joystick per evitare di finire fuori strada. Se per caso durante una sezione di guida dovesse capitarvi di essere fermati da una pattuglia della polizzia, non dovrete far altro che selezionare l'oggetto richiesto, quindi fate particolare attenzione a non scordar nulla durante la perlustrazione dei vari livelli.

TERZO LIVELLO

Aprite subito la porta utilizzando il potere delle vostre poderose fette (se non ve ne siete ancora accorti, portate il 53 di numero) ed entrate nella stanza: purtroppo d'ora in poi il computer non vi informerà più sulla presenza degli oggetti, perciò abbiate un occhio di riguardo per tutto ciò che può tornarvi utile. In alto a sinsitra fra il secondo schedario e il muro troverete una mappa da raccogliere e alla dastra della sedia vicino al computer una coppia di Zzap! (?!?) da raccogliere per usi futuri; a sinistra della sedia in alto a sinistra, troverete anche la borsetta della vostra ragazza di cui dovrete necessariamente impossessarvi. A questo punto, dopo essere usciti dalla stanza e dopo aver proseguito il vostro cammino verso l'alto (la stanza che vedrete sulla destra si rivela infatti vuota e priva di oggetti utili), vi troverete davanti un nemico colto da crsi mitomane dietro una barricata; per farlo fuori tirategli una bella bomba a mano (ne dovresete avere un bel po' da parte) lanciandola dalla parte alta dello schermo, evitando così di essere colpiti dalle scheggie. Vicino ai due bidoni in alto troverete munizioni per ricaricare il vostro mitra. Andando avanti arriverete in un punto dove c'è un carro armato (fateci attenzione): l'uscita sarà a sinistra fra il bidone e la cassa. Proseguite in alto ed entrate nella stanza con la solita pedata, uscite rapidamente dalla schermo e continuate il cammino. Entrate nel capannone in basso a destra, avvicinatevi al letto e poco sotto al cuscino troverete una scarpa (indovinate un po' di chi è?); uscite e proseguite verso l'alto. A questo punto vi ritroverete all'inizio vicini alla vostra F 40: non perdete tempo (non si possono far aspettare le signore), selezionate le chiavi, e come prima aprite la portiera della macchina tenendo premuto il tasto e muovendo il joystick verso il basso.

QUARTO LIVELLO

Sezione di guida: i consigli da seguire sono sempre gli stessi, perciò non credo ci sia altro da dire.

QUINTO LIVELLO

Entrate nella stanza e vicino ai tre armadietti in alto a sinistra troverete il giubbotto anti proiettile (solo nel caso lo abbiate perso in precedenza); sotto lo scedario a sinistra della porta troverete una maschera che se indossata vi donerà l'invisibilità. Proseguite verso

l'alto ed entrate dentro l'aereo: arrivati nella cabina di comando, raccogliete la mappa segnalata e poi, per disinnescare la bomba che tiene prigioniera la vostra ragazza, selezionate le forbici e tagliate nell'ordine prima il filo centrale, poi quello destro ed infine quello sinistro. Fatto anche questo non vi resta che dirigervi verso il prossimo livello per liberare finalmente il povero suocero scienziato nobel.

SESTO LIVELLO

Ennesima sezione di guida: come sempre guidate, sparate e curvate; ed eccoci così all'ultimo schermo, ovvero il...

SETTIMO LIVELLO

Questo, benchè ultimo, si rivela uno dei livelli più semplici: tutto quello che dovrete fare è ridurre tutti i crudeli rapinatori nei loro minimi elementi fino a quando non arriverete in uno schermo dove non potrete più andare avanti; a questo punto non vi resta che tornare indietro e sotto la statua troverete il padre della ragazza legato come un salame, da liberare abbassandovi su di lui come se fosse un oggetto da raccogliere. Fatto anche questo non vi resta che godervi la meritata scena finale, sposarvi la ragazza, iniziare una carriera come maniaco omicida pluriarmato e condurre una sana esistenza in Bolivia (... Felici voi!).

Raffaello Robertiello

POKEIAMO TUTTI IN CORO

Visto l'incredibile quantità di poke varie che sono giunte alla nostra redazione in questi mesi, ho pensato di proporvele tutte in massa così da risolvere parecchi dei vostri problemi in un colpo solo. Già che siamo in argomento, colgo al volo l'occasione per spiegare ad alcuni lettori il motivo per cui spesso non è indicata la sys per far ripartire il programma; infatti per poter inserire una poke non è strettamente necessario resettare, poichè è possibile freezzare il computer con delle apposite cartucce che vi danno così la possibilità di alterare delle locazioni di memoria (normalmente quella delle vite) senza però essere costretti a passare per il basic. In questo modo il gioco viene solo momentaneamente bloccato e non interrotto (come avviene con il reset) rendendo perciò inutile l'utilizzo della sys; comunque ogni volta che ne avrò occasione vedrò di riportare anche le sys di partenza. Orbene vediamo di iniziare con le sole poke:

CATALYPSE	POKE 22292,165 VITE INFINITE
POTSWORTH & CO.	POKE 41873,173 VITE INFINITE
	POKE 41862,173
CJ IN USA	POKE 18587,N N=NUMERO VITE
RAMBO 2	POKE 3215,173 ENERGIA INFINITA
SHADOW DANCER	POKE 17063,173 VITE INFINITE
	POKE 7367,173 MAGIE INFINITE
TURBO CHARGE	POKE 27504,0 TEMPO INFINITO
	POKE 29755,173 DANNI INFINITI
	POKE 28690,173 BOMBE INFINITE
	POKE 29051,173 FUEL INFINITO
	POKE 29170,173
SEXY BREAKOUT	POKE 5736,234 PALLINE INFINITE
	POKE 5737,234
	POKE 5739,240
GOLDEN AXE	POKE 13150,173 ENERGIA INFINITA
	POKE 8524,173 VITE INFINITE
	POKE 13158,173
CHUCK ROCK	POKE 11114,173 VITE INFINITE
	POKE 11059,173 ENERGIA INFINITA
ARMALYTE	POKE 59891,173 VITE INFINITE PLAYER 1
	POKE 59991,173 VITE INFINITE PLAYER 2
AROUND THE WORLD IN 80 DAYS	POKE 2057,9 ENERGIA EXTRA
	POKE 2059,9 TEMPO EXTRA
LED STORM	POKE 7658,165 FUEL INFINITO
BIONIC COMMANDO	POKE 22204,165 TEMPO INFINITO
	POKE 7518,165 VITE INFINITE
	POKE 7815,165
TROYAN WARRIOR	POKE 29438,173 VITE INFINITE
	POKE 31524,173
TURRICAN II	POKE 19319,0 BARRE DI ENERGIA INFINITE
	POKE 19245,0 VITE INFINITE
ELVIRA - THE ARCADE	POKE 2195,173 VITE INFINITE
DOUBLE DRAGON II	POKE 46537,173 ENERGIA INFINITA
PANG	POKE 3066,173 VITE INFINITE
RICK DANGEROUS	POKE 2793,173 VITE INFINITE
TARGET RENEGADE	POKE 36217,173 VITE INFINITE
BACK TO THE FUTURE II	POKE 17966,173
HUDSON HAWK	POKE 8868,173 VITE INFINITE
TIME SOLDIER	POKE 1860,173 VITE INFINITE
	POKE 6356,173
	POKE 6390,173
VIXEN	POKE 3330,165 VITE INFINITE
	POKE 3503,165
YIE AR KUNG FU	POKE 42015,173 VITE INFINITE
	POKE 54303,173
GREEN BERET	POKE 5429,173 VITE INFINITE
	POKE 5875,173 FIAMMATE INFINITE
BRUCE LEE	POKE 6189,165 VITE INFINITE
FROGGER	POKE 38469,173 VITE INFINITE
GYRUSS	POKE 9969,165 VITE INFINITE
KUNG FU MASTER	POKE 45100,189 VITE INFINITE
SUPER PIPELINE	POKE 33940,173 VITE INFINITE
SCKRAMBLE II	POKE 9199,165 VITE INFINITE
SUICIDE STRIKE	POKE 39262,173 VITE INFINITE
SCARY MONSTER	POKE 45800,165 VITE INFINITE
	POKE 43765,165
	POKE 45719,165 SMART BOMBS INFINITE
SLAP FIGHT	POKE 10239,173 VITE INFINITE
CAPTAIN AMERICA	POKE 12540,173 VITE INFINITE
	POKE 11262,173 SHIELDS INFINITI
CRYSTAL CASTLE	POKE 5714,173 VITE INFINITE
DRAGON'S LAIR	POKE 3906,165 VITE INFINITE
KENDO WARRIOR	POKE 15115,165 VITE INFINITE
STREET HASSLE	POKE 2452,165 VITE INFINITE
1943	POKE 34864,189 VITE INFINITE
PJDJAMARAMA	POKE 17421,165 VITE INFINITE
EMPIRE STRIKE BACK	POKE 37048,165 VITE INFINITE
WHO DARES WINS	POKE 18006,173 VITE INFINITE
COMMANDO	POKE 2454,173 VITE INFINITE
720	POKE 7452,173 BIGLIETTI INFINITI
	POKE 8025,173
	POKE 8435,173
	POKE 8723,173
PREDATOR	POKE 5672,165 VITE INFINITE
	POKE 5643,165 ENERGIA INFINITA
	POKE 4019,165 COLPI INFINITI
	POKE 4189,165 BOMBE INFINITE
	POKE 7184,165 TEMPO INFINITO
SUPER ROBIN HOOD	POKE 24616,173 ENERGIA INFINITA
NEMESIS	POKE 5975,189 VITE INFINITE
FLINSTONES	POKE 45925,173 TEMPO INFINITO
ROBIN OF THE WOOD	POKE 39729,165 FRECCE INFINITE
GREAT GIANA SISTER	POKE 8257,173 VITE INFINITE
OPERATION WOLF	POKE 35051,165 COLPI INFINITI
	POKE 34952,165 BOMBE INFINITE
	POKE 36009,165 ENERGIA INFINITA
	POKE 34813,165 TEMPO INFINITO SUPER BULLETS
COUNT DUCK	POKE 22534,173 TEMPO INFINITO
	POKE 15671,165 CHIAVI INFINITE
	POKE 15832,165
RETROGRADE	POKE 50374,173 VITE INFINITE
CREATURES	POKE 7328,173 VITE INFINITE
	POKE 46888,173 TEMPO INFINITO
	POKE 44183,173 ENERGIA INFINITA

Loffredo Pasqualino - Andrea Spinelli - The Serfla Team - Balrog - Massimo Rocco

SALUTONI

Prima di chiudere questo mese volevo fare un paio di rapidi ringraziamenti ad alcuni lettori che ci hanno spedito trucchi già pubblicati o incompleti ma che comunque credo doveroso almeno citare. Un saluto a Micro di Padova, Nicola Basile, Maurizio Tutucci, Giovanni Serino ed Elena Barbieri (Wow, una fan!). Per finire giro al pubblico una richiesta di aiuto da parte di Sandro Gualdi approposito di Heroes of the Lance: se qualcuno gentilmente ci spedirà la soluzione (o qualche consiglio utile), saremo certamente felici di pubblicarla. Bene, per questo mese è tutto, arrivederci al prossimo!

ERUDENDOCI PSICOSOMATICAMENTE CON

BOVABYTE

(La rivista che vi fa scuola guida)

Dopo un sacco di tempo, rieco a voi i cartelli stradali che tanto avevano fatto scalpore l'estate scorsa! Ma non indugiamo oltre, ecco a voi...

SPECIALE NUOVO CODICE STRADALE

In linea con il resto della stampa nazionale, ecco anche su BovaByte uno special sui nuovi cartelli "europei", per tutti voi disgraziati che dovrete fare la patente con i nuovi quiz (he he he he he...)

1) nulla di cambiato: ragazze in topless distese sulla carreggiata

2) Attenzione: strada zoppa.

3) Vietato ballare la Samba con la macchina

4) Fermarsi e calcolare l'area ed il perimetro dell'ottagono

5) Attendere: se state lì fermi avrete l'onore di essere stirati dal tram

6) Autolavaggio a 150 mt

7) Attenzione: potreste essere investiti da un aereo.

8) Vietato viaggiare con le autocisterne galleggiando sulle acque

UN COMPUTER MOLTO CONFIDENZIALE

Si chiama Macintosh Talk® e sarà certamente il computer del futuro. Infatti, dopo secoli di consumazione delle dita con tutti i tipi più disparati di tasti, dovremo probabilmente dire addio alla periferica in assoluto più conosciuta dagli utenti di computer di tutto il mondo: la tastiera. MacTalk, infatti, sarà venduto con una cornetta telefonica come dispositivo di input. Il sistema operativo è pure in grado di distinguere la voce dell'utente dal rumore di sottofondo e risponde adeguatamente quando gli si dicono le parolacce. Qui in redazione abbiamo accolto molto calorosamente l'arrivo del nuovo computer Apple: finalmente la Roberta avrà qualcuno con cui prendersela senza che ci rincorri ogni volta per tutta la redazione. Grazie, MacTalk!!!

ZZAPOSTA!

Ed eccoci di nuovo alla rubrica che, non di certo per merito mio, ha fatto la storia per moltissimi lettori. Ricordo, per qualche smemorato che si è perso il primo numero "compatto" di Zzap!, che la posta sarà curata da me anziché dal caro buon vecchio Ricki. Ma visto che lo spazio è tiranno non trastulliamoci in inutili chiacchiere e puppiamoci le lettere di questo mese... (l'indirizzo è sempre lo stesso: Zzap! POSTA, casella postale 853, 20101 Milano)

Dave

RIMPIANTI

Cara redazione di Zzap!, la mia lettera può sembrare quella di un lettore che vi segue dal mitico numero uno, invece vi ho conosciuto per caso, nel gennaio del '92, quindi solo dal numero 63. Zzap! E' però la prima rivista nella quale mi sono identificato veramente, la leggo e sento che io ed i redattori abbiamo qualcosa in comune, nello spirito. Compro uno o due giochi all'anno, scegliendo tra i migliori che recensite, ma dei programmi, quando leggo le recensioni, m'importa poco o niente, lo faccio per vedere cosa inventate per divertirmi. Stesso discorso vale per le altre rubriche (naturalmente cambia l'argomento) tranne che per la posta. Lì leggo opinioni simili od opposte alle mie, ma, guarda caso, sono sempre d'accordo con Ricki. Non vi posso dire la tristezza che mi ha preso per diversi giorni quando, il 19 dicembre, ho acquistato il fatidico, ultimo numero di Zzap!, mi sono chiesto perchè? Perchè? Il buco nella storia è grande e difficilmente verrà riempito da quell'inserto pubblicato su The Game Machine... Per queste ragioni le mie lettere saranno sempre rivolte alla "cara redazione di Zzap!, anche se, forse, la posta scomparirà da Zzap! E sarò costretto a scrivere a The Games Machine!!! Ciao a tutti e buon Natale!!

Michele Portolan, il nostalgico.

Forse anch'io, proprio come Michele, rimpiangerò i bei tempi in cui Zzap! era una rivista florida e di successo, con quasi un centinaio di pagine ed una simpatia ed allegria senza pari, sono sempre stato molto affezionato a Zzap!, l'ho sempre preferita sia a Console Mania sia a The Games Machine. Sono pienamente consapevole che un inserto di 16 pagine non sarà mai la stessa cosa, ma spero che tu, e con te tutti gli altri lettori, abbia apprezzato il gesto (ultimo, estremo) che noi redattori abbiamo compiuto per evitare la morte di Zzap! E' vero, sedici pagine saranno forse un po' poche, ma l'allegria, la spensieratezza e perché no, la scemenza di Zzap! non vi abbandoneranno mai. Neanche la posta ci lascerà e tu potrai scriverci ogni volta che vorrai alla posta di Zzap!! A risentirci...

LEGENDS OF ZZAP!

Il sole stava lentamente scomparendo dietro le colline regalando agli abitanti della Terra di Mez... pardon, della Terra Leggermente Spostata a Sinistra le ultime fioche luci della giornata, quando da est cominciarono a stagliarsi le sagome di quattro oscuri avventurieri: i loro nomi erano Pherraras,Costantius, Marhadon e Gaz Koignen, e insieme erano noti come "i compagni della Pancia". Quella notte, approfittando dell'oscurità, cominciarono a saccheggiare le prime città, seminando ovunque terrore, e a poco a poco riuscirono a dominare tutta la zona, accentrando tutto il potere nelle loro mani. La popolazione cominciò a conoscere il vero significato della parola carestia, dal momento che divoravano più roba loro in un giorno che dieci elefanti in un mese, e come se non bastasse furono costretti a seguire alla TV solo quei bei programmi verità, fatti di cose sane, come polemiche, insulti, schiaffi, ecc. Le regole del calcio vennero completamente sovvertite: si poteva segnare solo con le mani, l'unico a poter toccare la palla con i piedi era il portiere, ma solo se si trovava entro un raggio di 74,2 cosx centimetri dalla porta e inoltre venne introdotto il colpo di pancia in tuffo, il quale, in caso di goal, consentiva di ottenere ben cinque punti. La situazione era ormai disperata, il profeta Gallharin decise perciò di radunare gli eroi più valorosi per una missione pericolosa, ma necessaria per ridonare la libertà alla popolazione. "Amici", disse, "voi tutti sapete che il male si è impadronito della nostra terra, ma noi non possiamo permettere che le cose continuino in questo modo, abbiamo il dovere morale di ristabilire l'ordine e di difendere la causa del bene contro chiunque cerchi di sopprimerlo. Ho scelto voi perchè so che siete i migliori e gli unici che possano portare a termine la missione con successo." "Maestro, per noi è un onore partecipare a questa missione e accettiamo con immensa gioia. Siamo lieti di poter combattere al tuo fianco." "Purtroppo, miei valorosi, non potrò essere con voi, il mio senso del dovere non mi permette di mancare all'importante convegno di MIDDLE EARTH TODAY, ma non temete, il mio pensiero sarà sempre con voi." (per la serie "Armiamoci e partite...") Così gli impavidi eroi si incamminarono verso la loro meta, certi della vittoria finale; sul loro volto si poteva notare fierezza, ma non superbia, avevano imparato ad essere orgogliosi, ma anche umili, non esisteva un capo tra di loro, erano una squadra compatta e sapevano che solo se fossero stati tutti uniti avrebbero potuto raggiungere il loro scopo.Guidavano la carovana Sir George e Sir William Baldas, cavalieri di nobile stirpe e di lunga (in tutti i sensi, NdD) esperienza; seguiva Awlett, il mago, capace di incantesimi molto potenti, poteva infatti sparire e ricomparire nei luoghi e nei momenti più impensati. C'era poi Shin, l'arciere, le cui "frecciate" erano conosciute e temute ovunque; dietro di lui sua sorella Elos, la chierica, che con il suo Penstaff era in grado di trasformare i nemici in caricature, rendendoli così più facili da sconfiggere. Quindi venivano i fratelli Bovas, ladri esperti, i quali avevano adottato un metodo molto bizzarro, ma incredibilmente efficace: mentre Paulus ammaliava (o forse è meglio dire stordiva) le vittime con il suo canto, Davex approfittava della loro distrazione per ripulirli a fondo. Chiudeva il gruppo il barbaro Alexx, l'unico che non aveva bisogno di indossare l'armatura perché la sua pelle era abbastanza coriacea da resistere anche alla mazza più pesante. Ma i nostri eroi sapevano che non sarebbero stati soli, avrebbero sicuramente trovato molti personaggi disposti ad aiutarli, come Max, il folletto dei boschi, Gianka, il piccolo e peloso hobbit o gli elfi Pescatori del lago; ovunque la loro missione avrebbe trovato dei sostenitori e questo dava loro maggiore speranza e maggiore stimolo a proseguire. Ma intanto stava calando la notte, il primo giorno di marcia era appena terminato e i nostri si erano già accampati per il giusto riposo, l'indomani sarebbe cominciata una lotta epica in cui ognuno avrebbe dovuto dare il massimo di sé, questo lo sapevano, ma sapevano anche che stavano difendendo il bene e che alla fine solo questo avrebbe trionfato. Quella notte fu foriera di molti sogni, sogni di vittoria, di onore, di gloria, sogni di leggenda, nella quale essi sarebbero sicuramente entrati.

Thorin Oakshield

P.S. Lo so benissimo che i Bovas non sono fratelli, ma così suonava meglio. Chiedo inoltre scusa a tutti i redattori che non ho citato, il motivo è (scegliere a caso): 1) il loro nome era difficile da adattare ad una storia di questo tipo. 2) non sono riuscito a trovare un ruolo adatto a loro. 3) in quel momento non mi erano venuti in mente (capita). 4) boh?!

Vedi, caro Thorin, che se mangi un po' di spinaci riesci a scrivere qualcosa di intelligente anche tu? Mi stupisce solo una cosa: perché come eroi hai scelto solo noi redattori e non tutti i lettori "senza i quali la rivista non avrebbe ragione d'essere"? Mah, misteri della fede...

CANTA PAULUCCIO, CANTA...

Caro Zzap!, chi vi scrive è un ragazzo di 13 anni che ama ogni genere rock e soprattutto i Queen (mentre vi scrivo la mia radio preferita mi trastulla con Want By Live Forever (si scrive così??) (No!, ignorante! NdD) (infatti, si scrive "Who Wants to Live Forever"

NdP)).Vi ho scritto perché ho un problema a cui solo i pazzi di BovaByte (pazzo sarai tu, NdD) possono rispondere: ho acquistato un Amiga 3000 con una grafica da sballo (guarda che la grafica di A3000 è uguale a quella degli altri modelli Amiga, non disponendo il suddetto computer del chip set AA dell'A1200 o dell'A4000, NdD), ma ho pensato, come ogni ragazzo senza una lira, di acquistare un dischetto piratato da Jonny il bassotto che me lo ha venduto per la ragionevole cifra di L. 19.998.753.109.538. Ho dovuto cedere il mio sturalavandino preferito e firmare un sacco di cambiali per averlo, ma alla fine ce l'ho fatta. Mentre mi accingevo a metterlo nel Disk Drive all'improvviso vedo a lato dello schermo due persone che fanno cose poco descrivibili. Ho provato a lavare il mio Drive con il Nuvenia Socket ma il virus mi ha risposto: "prrr e ancora prrr". Poi il virus Pastore V54.21154446144484787151548846 ha chiamato i suoi amici Keysmap e Sbattgmon e mi hanno rotto il mio - sigh - povero computer fino a renderlo schiavo dei loro effetti. Ma lui nom si è mai abbattuto e si è ripreso, questo perché gli ho fatto ascoltare una canzone dei Metallica. Contro quei tre non si può andare avanti solo con canzoni dei Metallica. Ho provato anche con Jovanotti e con Masini (Aargh! Prova a fare un altro paragone del genere e ti ammazzo. Ma dico io, paragonare i mitici con quei due barbagianni! Ti perdono perché hai solo 13 anni... NdD) ma sono incappato in sensi di colpa e ho staccato la spina del CD (hai sbagliato tutto! Non dovevi usare i CD dei Metallica, ma solo quelli di Jovanotti e Masini! Ma non l'hai letto attentamente lo speciale sui virus? NdP). Vi prego, Aiutatemi!!!

Nicola "Hulk Hogan" Basile

Caro Nicola, chiudo un occhio sul paragone di prima e cerco, con la mia grande preparazione in materia, di darti i suggerimenti migliori...Allora, se con Masini e Jovanotti si ottiene un effetto solo temporaneo prova a seguire questo infallibile metodo da me studiato e brevettato:
1) Lava accuratamente tutti i drive con il Nuvenia Socket.
2) Infila in ogni apertura degli spinaci freschi appena cucinati, questo darà forza ed energia al tuo computer.
3) Procurati da qualche marocchino una cassetta del Paolone che ci mostra le sue mostruose (scusate il gioco di parole) doti canore e fagliela ascoltare.
4) Compila un bell'assegno al portatore di L. 12.454.576.234.000 e spediscimelo.

FINALMENTE UN LETTORE LUNGIMIRANTE

Redazione di Zzap!, dopo il numero di ottobre ho concluso e colmato molti vuoti e lacune che da tempo ossessionavano la mia materia grigia. Bene, dopo la mia precedente missiva ho capito che giocare a Turbo Out Run dal vero (con una F40 vera) non è molto conveniente, sia economicamente che fisicamente. Vi ricordo che il progresso non si può fermare (avevate ragione, è meglio così). Gli ultimi sopravvissuti (ovvero noi 64isti, spectrumiani e amstradisti) sono arrivati al fondo di un vicolo cieco. Infatti il software è calato di colpo, la Commodore se ne frega (e penso che sia giusto, largo ai giovani) degli otto-bit, la Ocean, La System 3, la Thalamus, la Lucas Art, software house che hanno fatto la storia del C64 sono passate all'Amiga ed io, per comunicare con un 64ista devo fare 10Km di strada perché nella mia citta (circa 10.000 ab.) non c'è più nessuno che possiede il C64. Vabbè, voi di Zzap! avete svolto un gran lavoro, impegnandovi a finire giochi, recensirli, ad interessarvi ad ogni nuova uscita ecc., insomma, meglio non avete potuto fare e tutto il grande lavoro che avete svolto negli ultimi anni su Zzap! si sta ricatapultando su TGM con ben 140 pagine questo mese, vi auguro di arrivare alle fatidiche 200 nei prossimi anni (speriamo, NdD)! Dopo questa noiosa premessa vi voglio chiedere: come farete quando verso il febbraio 1993 non ci sarà più software? (Dico febbraio perché nel periodo natalizio, secondo le leggi del mercato, la produzione dovrebbe aumentare, con il successivo ristagnamento dei mesi appena successivi). Spero che metterete tutto insieme o su Zzap! O TGM, anche perché non penso che possiate continuare a mettere tre giochi al mese, più gli OAV e lo spazio Nintendo (lo so che non è colpa vostra, ma preferisco spendere L. 6.000 al mese per avere un TGM con 130 pagine di Amiga e 10 di recensioni C64, che L. 4.000 per un giornale che non è né pane né pesce. Ovviamente per voi è meglio continuare così (economicamente) perché, se la matematica non è un opinione, dovreste trarre guadagni maggiori con tre testate anziché due. Basta così, vi siete e mi sono stufato, vi dico quindi le ultime cose per rendere Zzap! proprio come una volta:
1) Rispettate i bollini gioco caldo (90-95%) e medaglia d'oro (95-99%), sono mesi che sbagliate (il bollino "gioco caldo" non esiste più. Una volta avevamo decine e decine di giochi da recensire, e la presenza di due bollini era proprio necessaria. Oggi escono tre giochi in croce, e quindi uno basta ed avanza. In compenso, però, stavamo pensando alla "Patacca di Latta" per i giochi dal 15% in giù... NdP).
2) Bravi, state facendo quasi tutto abbastanza bene.
3) Sono due mesi che non c'è nemmeno una preview, e il mese di ottobre non c'è neanche la pubblicità di qualche gioco! (La pubblicità non dipende affatto da noi... NdD).
4) Informatevi presso ogni software house per sapere se ci sono novità per il C64 (già lo facciamo, mi sembra il minimo. NdP).
5) Lo sapete che un negozio di software a Perugia vende tanti giochi originali per C64 quanto l'Amiga?
6) Oliver Frey, dove sei finito? (Altro che Van Gogh!) (beh, non esagerare! NdD).
Ciao.

Elvis for Zzap!
(E che razza di nome è questo? NdD)

P.S. Paolo, falla finita con questo Karaoke, scommetto che gli altri quando ti sentono hanno il paraorecchie, anche se non te lo dicono! Eh, eh, eh! (Sbagliato, il bello è proprio che glielo diciamo! NdD)

Oh, delizia delle mie orecchie! Finalmente un lettore che ha apprezzato (anzi, ha intuito, visto che questa lettera, per non so quale motivo, è datata ottobre 1992) il nostro intento di fondere nuovamente Zzap! e TGM! Credetemi, così è meglio per tutti, anche se, come tu stesso affermi, la nostra casa editrice ci perde in guadagno... Noi staremo al capezzale del C64 finché non esalerà l'ultimo respiro, lo seguiremo fino all'ultimo. E' una promessa!

POSTA SINTETICA

Innanzitutto voglio salutare The King of NES, per la simpatica idea concernente la supermegaconsole Karakiri. Dubito comunque che un marsupio firmato BovaByte possa essere utilizzato solo come contenitore di escrementi animali... Saluto anche Gino, Rino e Pino, penso però che le vostre brillanti deduzioni siano la causa più evidente di un uso permanente di spinaci in pillola. Michele Traietta ci ha mandato una lettera altamente meditativa. Sono pienamente d'accordo con te, i computer non sono mai (o quasi) sfruttati come le console, ma questo è facilmente spiegabile (almeno secondo me): tralasciando il Super Magicom od il Mega Backup (che dato l'elevato prezzo, nessuno si potrebbe permettere) il supporto cartuccia è molto più sicuro, almeno per quanto riguarda i termini di guadagno. I giochi su dischetto girano molto facilmente, da una copia originale possono saltare fuori centinaia di copie (il tuo amico con la Syncro Expert ti dice: prestamela me la copio e poi te la ridò, e questo non è nient'altro che il primo anello di una lunga catena...), mentre per le cartucce il tutto cambia. Questo comporta che i giochi per le varie console rendono, per quanto riguarda il guadagno, molto di più, questo a sua volta consente di prolungare i tempi e gli investimenti, soprattutto per quanto riguarda la programmazione... Francesco, di 12 anni, ci pone la domanda del secolo: "che cos'ha in più il C128 del C64?" Mah, ti dirò, in teoria molto, in pratica nulla. Infatti, pur disponendo di grafica ad 80 colonne (con apposito monitor RGB o televisore munito di scart), il doppio di memoria, un basic (il 7.0) più avanzato, il formato CP/M, il Modo C64 (che garantisce la compatibilità con il C64), non ha niente di più. Sai perché? Perché si può dire che il CP/M sia stato utilizzato allo 0%, il C128 all'1% (saranno usciti si e no 10-15 titoli), mentre il modo usato quasi al 100% è il modo C64, il che vuol dire che tutto quello che fai lo puoi fare benissimo con un semplice C64. Tutto qui. Risposta lampo a Guido Casalis, che ci chiede se per caso JH portava sfiga. Beh, ora che ce lo hai fatto notare ne siamo sempre più convinti anche noi... Tommaso Polaccini riceverà una bella multa a casa per aver usato, e per ben due volte, il termine "fantasmagorico" senza avermi pagato i diritti. Vergogna, non ci si comporta così!

Dave

IL CAPOREDATTORE RICEVE, E RISPONDE.

Davide cartamente mi scuserà, se mi introduco in questo modo, ma proprio in chiusura di rivista ci è arrivata la lettera di Schizoman, a cui avrei potuto rispondere il mese successivo in maniera più completa ed adeguata. Invece no, ho preferito farlo questo mese perchè, secondo me, è giusto mettere in chiaro due cose. Schizoman, nella sua missiva, accusa la redazione di aver preso in giro tutti, illudendo i lettori riguardo una presunta immortalità degli otto bit e di Zzap! stesso. E poi, improvvisamente, ecco che la rivista non c'è più. Bene, lo dico una volta e poi basta: il C64 ancora non è definitivamente morto, ma la rivista proprio non poteva più sopravvivere. Ma diavolo, non vi siete accorti che ogni mese escono si e no due, masimo tre giochi per il C64? Cosa credete, che sia possibile fare una rivista degna in queste condizioni? E dire che ancora qualcuno aveva il coraggio di lamentarsi delle console! Anche io ritenevo molto più gratificante mettere in piedi un'intera rivista, piuttosto che un inserto di sole 16 pagine, ma in ogni caso debbo accontentarmi: la chiusura della testata avrebbe potuto anche essere definitiva, ed invece gli editori hanno optato per una soluzione molto più intelligente, dare cioè al C64 un suo spazio personale su TGM, per non predere quell'indipendenza che aveva sempre avuto. Chiudo questa precisazione con un ultimo dato di fatto: tutta la parte dedicata agli otto bit del vecchio Zzap! in queste sedici pagine ci sta benissimo, si è rivelato sufficiente ridurre le dimensioni dei caratteri e delle foto. Spero che almeno vi siate accorti che, attualmente, una pagina contiene più di 5OOO caratteri, esattamente la quantità che riempiva ben 3 pagine della vecchia rivista. Ciao a tutti...

Paolo Besser